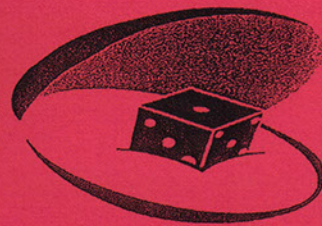


Les cahiers de **LUDO**



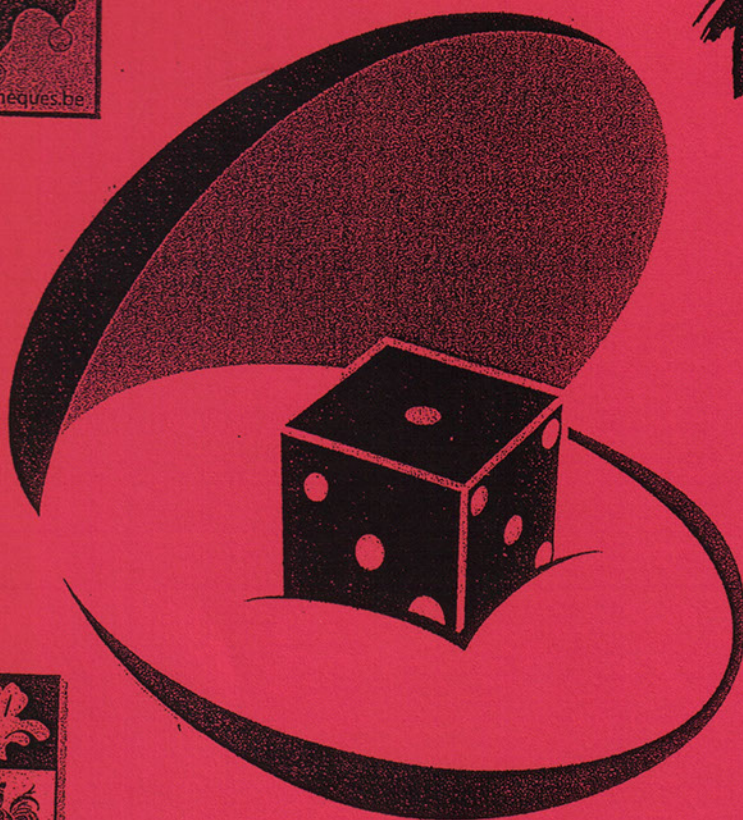
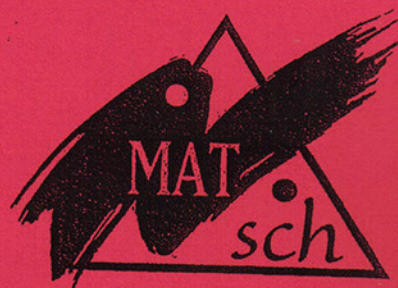
n° 18

Avril

Mai

Juin

2012



Supplément à « l'Artichaut », revue des ludothécaires de la Communauté française de Belgique
Editeur responsable : LUDO a.s.b.l. , 20 rue du Greffe à 1070 Bruxelles (Michel Van Langendonck)
Rédacteur en chef: Alain Gottcheiner (ULB-Laboratoire de Recherches en Math. & Sciences Sociales)
Graphisme: Julien Malbrecq

Edité avec le soutien du secteur « ludothèques » de la CoCoF

La différenciation sexuelle dans les jeux et jouets des enfants marocains

Jean-Pierre Rossie et Khalija Jariaa

Les informations sur la culture ludique des filles et garçons marocains proviennent de recherches sur le terrain menées depuis 1992 dans le centre et le sud du Maroc.

Les enfants entre cinq et douze ans dont il est ici question vivent dans des villages ou des quartiers populaires des villes. Leurs familles ont un revenu modeste gagné en travaillant dans l'agriculture, le secteur non-formel, les services ou l'industrie. Les membres adultes des familles ont reçu une éducation formelle limitée, ou aucune d'éducation formelle.

Ces enfants appartiennent à des familles parlant amazigh ou arabe. Les Amazighs, appelés aussi Berbères, parlent une des trois langues amazighes du Maroc et souvent aussi l'arabe marocain. Il arrive que des parents amazighs parlent une langue amazighe avec les autres adultes de leur famille mais l'arabe, la langue de l'école primaire, avec leurs enfants.

Il n'existe à notre connaissance aucune étude spécifique de différenciation sexuelle dans les jeux des enfants de cette région. Nos informations se basent sur des observations et discussions parfois supportées par ce que d'autres ont écrit à ce sujet, sans qu'il soit possible de prétendre à une représentativité quelconque.

Les données sur les jeux et jouets marocains ne permettent aucune formulation négative quant à l'existence d'un jeu ou jouet chez les filles ou les garçons. Il est seulement possible de mettre en avant des constatations qui n'ont rien d'inaffable. Beaucoup plus de recherches seront nécessaires avant de pouvoir tracer un tableau représentatif. Nos informations sont largement basées sur des observations d'activités ludiques ou de fabrication et d'utilisation de jouets par des garçons et des filles ou par les deux sexes.

Le lecteur intéressé trouvera le résultat de ces recherches, ainsi que de nombreuses photos, dans les livres de la collection *Cultures Ludiques Sahariennes et Nord-Africaines* et dans d'autres publications toutes disponibles sur :

www.sanatoyplay.org .

Evolution avec l'âge

Une constante qu'aucune Marocaine ou aucun Marocain ne mettra en doute est que la différenciation sexuelle n'est pas importante pour les petits enfants et que jusqu'à l'âge de six ans, filles et garçons jouent souvent ensemble.

De plus, il arrive régulièrement qu'une fille plus âgée, et rarement un garçon, doive s'occuper d'un groupe de petits, filles et garçons (fig. 1). Dès lors, nous avons été étonnés que cette différenciation se manifeste déjà si tôt dans une situation ludique, à travers la réaction d'un petit garçon de juste quatre ans qui joue au jeu de poupée avec sa nièce de six ans, un jeu enregistré sur vidéo à Sidi Ifni en janvier 2002 (Rossie & Daoumani, 2003). Lorsque la nièce insiste pour que le petit garçon l'aide à faire des poupées ou à exécuter des tâches féminines, il refuse catégoriquement de le faire en répondant à haute voix "moi, moi je suis un homme".

A l'âge de l'école primaire, la différence entre les jeux et jouets pour filles ou pour garçons devient très marquée (fig. 2). Vers l'âge de six ans les garçons quittent les groupes de jeux contrôlés par des grandes filles pour organiser leur propre groupe de jeu, d'où les filles sont normalement exclues.

Dans leurs jeux de faire semblant, garçons et filles représentent la vie de tous les jours des membres masculins ou féminins de leur famille. Cela peut se voir clairement sur les photos présentes sur le site susmentionné.

Cette distinction entre filles et garçons dans la culture ludique marocaine est soutenue sans équivoque par la société adulte. Tout démontre que les adultes ont une vision bien différente du jeu et du jouet selon le sexe des enfants plus grands.

Un garçon de six ans ou plus qui joue encore avec les filles sera souvent ridiculisé et on lui dira « tu n'as pas honte de jouer avec les filles ? », et ses pairs feront de même. Bien qu'une fille de six ans ou plus qui continue à jouer avec les garçons risque de se faire traiter de la même manière, il semble que, dans la pratique, les adultes et les autres filles sont plus indulgents envers pareil comportement. Néanmoins, nous avons remarqué de temps en temps des filles et des garçons marocains plus grands qui forment encore des groupes de jeu mixtes mais, dans ces cas, il s'agit très souvent de frères et sœurs, de cousins et cousines ou de voisins et voisines, des enfants donc qui ont grandi ensemble (fig. 3).

Gestion du temps

Dans leurs groupes de jeu, les garçons jouissent certainement de plus de liberté que les filles. Du moins aussi longtemps qu'ils ne dérangent pas les adultes ou ne transgressent pas ouvertement les normes.

Les garçons peuvent aussi s'éloigner plus loin que les filles et échappent ainsi au contrôle direct des parents et autres adultes. Les filles, par contre, doivent souvent rester aux alentours de la maison. Entre autres pour être disponibles pour aider dans le ménage ou pour s'occuper des petits, mais aussi pour subir une surveillance plus stricte.

Quand les grandes filles prennent en charge des petits enfants, elles peuvent certainement trouver des occasions pour jouer. Cependant, il est difficile de départager la tâche de s'occuper des petits enfants de la possibilité de s'amuser soi-même.

Une différence nette entre filles et garçons existe au niveau du temps disponible pour jouer. Une observation faite en août 1999 à Midelt, une petite ville du Maroc central, démontre clairement que ce temps à jouer est plus restreint pour les filles.

Pendant le temps d'observation d'une heure, on peut voir trois groupes de jeu comprenant quelques garçons. Pendant la même période, aucune fille ne joue. Au contraire, une fille de six ans nettoie l'espace devant sa maison, une autre fille un peu plus âgée passe avec un plateau de biscuits sur la tête pour les porter au four, deux filles font des courses. Une cinquième fille d'environ dix ans s'occupe d'un groupe de fillettes et de garçonnets.

Répartition des jeux et évolution

Certains jeux de faire semblant sont beaucoup plus joués par les filles marocaines que par les garçons, comme c'est le cas pour le jeu de poupée. Le thème favori du jeu de poupée des filles est celui de la fête de mariage. D'ailleurs, le mot utilisé pour dire « poupée » est en arabe *arousa* et en amazigh *tislit*, ce qui dans les deux cas désigne la jeune mariée pendant la période de la fête de mariage. D'autres jeux de faire semblant typiques pour ces filles sont la dînette, le jeu de ménage et d'autres jeux liés aux occupations féminines. Pour ces jeux les filles fabriquent nombre d'ustensiles-jouets, souvent en les modelant avec l'argile (fig. 4). Ces jouets en argile sont alors séchés hors du soleil ou parfois cuits dans le four à pain si une mère le permet.

Tout cela est à voir dans *Cultures Ludiques Sahariennes et Nord-Africaines. La vie domestique dans les jeux et jouets*. Ce livre atteste que, par contre, les jeux de faire semblant liés au monde masculin comme l'élevage, le jardinage, le travail des champs et le commerce font bien plus partie du domaine ludique des garçons marocains, tout comme le font les jeux et jouets liés à la chasse, au combat et au transport (fig. 5).

Les informations disponibles démontrent que créer et jouer des instruments de musique comme des flûtes, des guitares et des violons, ressemblant à ceux utilisés par des musiciens locaux, est l'affaire de garçons. De même il est rare de trouver une fille qui réalise un jouet représentant un moyen de transport comme une moto, une voiture, un avion. Par contre, on peut voir des filles modeler une télévision, une parabole, une caméra ou un portable.

Fig. 1 Grande fille organisant un jeu avec des fillettes et garçonnets, Anti-Atlas, 2006

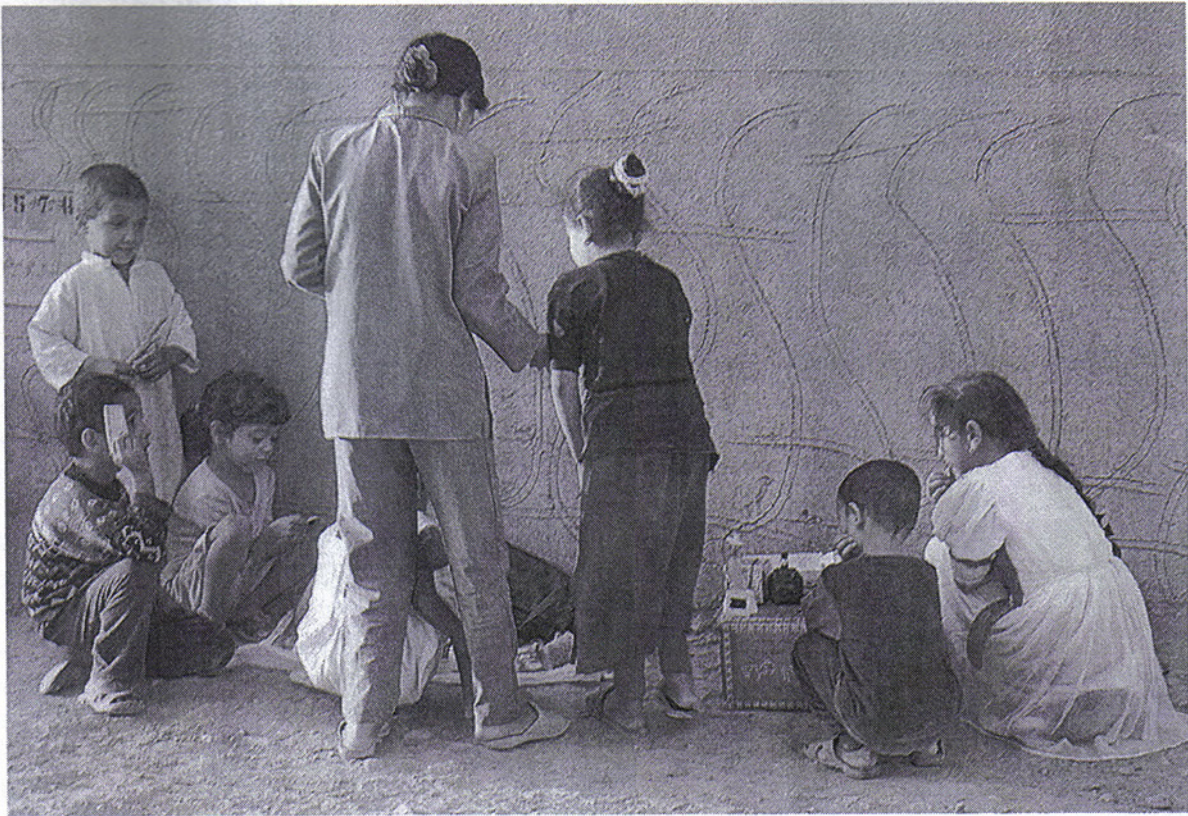


Fig. 2 Filles jouant à la poupée et garçons manipulant véhicules et catapulte, Anti-Atlas, 2007



Fig. 3 Fille et garçons participant dans un jeu de faire semblant, Sidi Ifni, 2007



Fig. 4 Fille avec les ustensiles et fours qu'elle a créés, Pré-Sahara, 2005



Nous avons rencontré quelques grands garçons marocains qui avaient réalisé une poupée, mais dans ces cas il s'agissait de poupées représentant des figures masculines, comme un danseur ou un muletier.

Certaines activités ludiques font aussi bien partie des jeux de filles que des jeux de garçons mais sont pratiquées séparément par les deux sexes, comme cela se fait pour les jeux où des maisonnettes sont construites.

En ce qui concerne les maisonnettes, celles faites par des garçons et celles construites par des filles sont parfois de type différent. Il en est de même pour les jeux musicaux, la danse et certaines pratiques ludiques liées aux fêtes et aux rituels.

Ainsi les instruments de percussion typiques des festivités d'Achoura sont traditionnellement différents pour les filles et les garçons. Les filles utilisaient un tambourin rond avec une peau tendue sur un cercle en bois, tandis que les garçons frappaient un tambour en poterie. Mais aujourd'hui les filles utilisent fréquemment ce tambour de garçon. Il arrive aussi que les filles jouent un jeu qui est plutôt réservé aux garçons ou que les filles utilisent des jouets fabriqués par des garçons sans qu'elles ne les fabriquent elles-mêmes, comme le moulinet à vent typique de la fête de la naissance du Prophète.

La distinction entre jeux de filles et jeux de garçons est un facteur de continuité dans cette culture ludique, ce qui ne surprend guère, car elle reflète la différence entre le monde féminin et masculin dans les communautés marocaines.

Des communautés qui sont cependant en mutation rapide.

Il convient de rester prudent avec des propositions générales comme celle sur la séparation stricte entre filles et garçons plus âgés, ou entre les jeux de filles et les jeux de garçons, car il existe des indications que cette séparation est surmontable.

Un exemple démontre qu'il n'est pas si difficile de transgresser la frontière sexuelle dans la culture ludique.

Il s'agit de la confrontation entre trois garçons d'environ sept ans et une fille d'âge similaire en train d'observer dans un quartier populaire de Sidi Ifni comment ils préparent l'organisation d'une fête. Quand la fille demande aux garçons de jouer avec eux, ils refusent catégoriquement et la fille s'en va. Mais bientôt, elle revient avec une brosse et une ruse en tête. Lorsqu'elle propose aux garçons de nettoyer leur « salle de fête », ceux-ci acceptent la fille dans leur groupe de jeu (fig. 6).

Quelques-unes de nos informatrices marocaines ont souligné qu'étant enfant, elles aimaient jouer ensemble avec leurs frères, leurs cousins ou d'autres garçons du voisinage, par exemple pour jouer au football ou grimper dans les arbres. Cela démontre que les normes culturelles d'une population ne sont pas le seul critère déterminant les activités ludiques enfantines, et que la personnalité et la volonté des joueurs doivent être prises en compte.

On peut aussi affirmer sans risque de se tromper que les filles marocaines s'approprient plus facilement des jeux et des jouets traditionnellement appartenant aux garçons que le contraire. Des exemples de garçons de plus de huit ans jouant des jeux de filles ou utilisant des jouets faits ou utilisés par des filles sont très difficiles à trouver.

On peut souligner que cette différenciation sexuelle dans les jeux et jouets des enfants marocains est semblable à celle existant dans la culture ludique des enfants européens ou ceux d'autres continents.

Liste des figures

Fig. 1 Grande fille organisant un jeu avec des fillettes et garçonnetts, Anti-Atlas, 2006, photo Khalija Jariaa.

Fig. 2 Filles jouant à la poupée et garçons manipulant véhicules et catapulte, Anti-Atlas, 2007, photo Khalija Jariaa.

Fig. 3 Garçons et fille participant dans un jeu de faire semblant, Sidi Ifni, 2007, photo Khalija Jariaa.

Fig. 4 Fille avec les ustensiles et fours qu'elle a créés, Pré-Sahara, 2005, photo J-P. Rossie.

Fig. 5 Garçons avec leurs voitures à deux roues, Anti-Atlas, 2009, photo Khalija Jariaa.

Fig. 6 Fille infiltrant le groupe de jeux de garçons, Sidi Ifni, 2006, photo Khalija Jariaa.

Fig. 5 Garçons avec leurs voitures à deux roues, Anti-Atlas, 2009



Fig. 6 Fille infiltrant le groupe de jeux de garçons, Sidi Ifni, 2006



Le travail du ludothécaire en Communauté

Française de Belgique⁽¹⁾

Ludothèque et ludothécaire, les concepts

Aline Menestres
Maître en Sociologie

Perspective générale¹

En 1934, la ville de Los Angeles ouvre ses portes à la première ludothèque.

Il faut attendre 1959 et 1963 pour que ce concept axé sur le jeu pénètre sur le territoire européen via, respectivement, le Danemark et la Suède².

En 1967, la Grande-Bretagne suit le mouvement en ouvrant la première ludothèque pour enfants handicapés³.

La même année, on voit apparaître une ludothèque à Dijon, suivie, deux ans plus tard, par une autre à Paris.

Une petite dizaine d'années plus tard, on compte une centaine de ludothèques réparties sur tout le territoire français. Actuellement, on en dénombre mille deux cents, selon les chiffres annoncés par l'Association des Ludothèques françaises⁴.

Ces ludothèques sont soit jumelées à un organismesocio-éducatif préexistant, soit d'initiative municipale ou de particuliers.⁵ En France, 30 % des ludothèques sont municipales, 60 % associatives, et environ 8 % dépendent de comités d'entreprises, d'hôpitaux ou d'écoles⁶.

A moindre échelle en termes de répartition des ludothèques, la configuration belge serait similaire. Cependant, nous ne disposons pas d'études chiffrées.

Toutefois, la ludothèque n'a pas les mêmes visées selon la culture qui l'accueille, et cela en fonction de la signification que celle-ci accorde au jeu.

Van Langendonck confronte quatre représentations différentes que nous pouvons schématiser comme suit : la vision anglo-saxonne voit surtout le jeu à travers ses visées thérapeutiques ; la conception germanique est davantage concernée par le côté commercial ; alors que la notion brésilienne -et plus largement celle des pays en voie de développement- se centre sur la fabrication de jeux et de jouets à partir de matériaux de récupération. Le modèle latin, basé sur la ludothèque comme « *lieu de socialisation ouvert à tous* », se retrouve notamment en France et en Belgique francophone.⁷

¹Nous entamons ici, comme promis, la publication par épisodes d'importants extraits de l'imposant travail d'Aline Menestres (n.d.l.r.)

²Andrieu C. : « La ludothèque. États des lieux et enjeux », *Les repères de l'AVISE*, culture, n°5, janvier 2005, p. 3.

³Vial J. : *Jeu et éducation. Les ludothèques*, Paris : PUF, 1981, p. 119.

⁴Bideau A., *Pratiquer le jeu. Un art populaire !*, Lyon : Chronique Sociale, 2008, p. 18.

⁵Vial J., *op cit.*, p. 119.

⁶Bideau A., *op cit.*, 2008, p. 18.

⁷Van Langendonck M., « L'évolution du concept de ludothèque, un choix important à assumer », *L'artichouette*, n°5, mars 2007.

Ainsi, en Belgique, en France ou encore en Suisse, la définition la plus répandue de la ludothèque est celle proposée par Chiarotto selon laquelle « *la ludothèque est cet espace ouvert au public et organisé autour de l'activité ludique qui, à partir des jeux⁸ et des jouets⁹, propose du jeu sur place, un service de prêt et des animations.* »¹⁰

A travers cette acception qui concilie à la fois un espace physique et un espace relationnel, la ludothèque peut difficilement être pensée en faisant abstraction du ludothécaire, et inversement.

Ainsi, d'après Brougère, le ludothécaire concentre ses missions autour de trois focales, à savoir le jeu proprement dit, la gestion et l'organisation de l'espace, et enfin les aspects relationnels liés à l'animation, au conseil et à l'information¹¹.

Dans le même état d'esprit, Baele¹² montre, dans une étude réalisée sur la région de Bruxelles-Capitale, l'impossibilité de dissocier ludothèque et ludothécaire.

⁸Garon définit un jeu comme du « *matériel ludique conçu pour être utilisé selon des règles prescrites ou implicites* » (in Garon D., *Le système ESAR. Guide d'analyse, de classification et d'organisation d'une collection de jeux et de jouets*, Paris : Éditions du Cercle de la Librairie, 2002, p. 248).

⁹Toujours selon la même auteure, un jouet est un « *objet conçu pour divertir et amuser* » (in Garon D., *op cit.*, 2002, p. 248).

¹⁰Chiarotto A. : *Les ludothèques*, coll. Bibliothèque, Paris : Édition du Cercle de la librairie, 1991.

¹¹Selon la classification faite par Moreels-Delapierre et Brougère, reprise dans Van Langendonck M., « Ludothécaire, un métier du social en devenir ? », *Les Cahiers de Ludo*, n°7-8-9, 2007-2008.

¹²Baele C., *Les ludothèques de la Région de Bruxelles-Capitale*, Commission communautaire française de la Région de Bruxelles-Capitale, 2007.

C'est dans ce cadre que l'auteure révèle l'agencement de quatre rôles entrelacés, c'est-à-dire : ce qu'elle appelle un « *rôle social multiple* » (alliant écoute psychologique, prévention sociale, apprentissage des responsabilités, intégration, rencontres générationnelles, etc.) ; un « *rôle éducatif* » (offrant une aide directe aux apprentissages scolaires) ; ainsi qu'un « *lieu de loisir et de détente* » et un « *lieu d'informations et d'échange* ».

En Belgique

Au début des années 1970, le concept de ludothèque s'étend à la Communauté française de Belgique sous l'impulsion de trois pouvoirs publics, attachés à trois aires géographiques distinctes : le Service provincial de l'Enfance, de la Jeunesse et des Loisirs pour la province de Namur ; le Conseil provincial du Luxembourg (grâce au député permanent Elie Deworme) pour la province de Luxembourg ; et la Commission française de la Culture, l'actuelle Commission communautaire française¹³ (appelée couramment la Cocof), pour l'agglomération bruxelloise¹⁴.

Ce « découpage territorial » annonce la couleur actuelle d'un régime à deux vitesses opposant la Wallonie et Bruxelles, à la fois par leurs appuis politiques, financiers et humains.

¹³ Au même titre que son corollaire la Cocon (Commission communautaire néerlandaise), la Cocof exerce des « *compétences d'organisation et de promotion dans les matières culturelles et d'enseignement à l'égard des institutions unilingues* » sur le territoire des dix-neuf communes bruxelloises. (in Corten O., Schaus A. : *Le droit comme idéologie. Introduction critique au droit*, Bruxelles : Editions Kluwer, 2004, p. 37).

¹⁴Baele C., *Jeu et ludothèque : concepts, réalités, réflexions et perspectives*, Commission communautaire française, direction d'administration de la culture et du tourisme, Service des affaires socioculturelles -secteur ludothèques-, mai 2004, pp. 31-33.

En Communauté française de Belgique

L'ASBL LUDO se présente comme une association fédérative, rassemblant les ludothèques de la Belgique francophone de manière à leur donner « plus de poids » - à un niveau politique certes, mais également pour soutenir la création d'une identité professionnelle de ludothécaire (notamment en dispensant des formations, ou encore en publiant un journal de liaison).

L'ASBL LUDO milite au départ de quatre thématiques spécifiques : « rapprocher les gens en favorisant la pratique ludique ; mettre à disposition de tous, des jeux et des jouets de qualité ; mener, faciliter et encourager une réflexion critique sur le jeu afin d'améliorer l'éducation ludique de tout un chacun ; et éduquer par le jeu ainsi qu'œuvrer pour la reconnaissance du jeu comme activité culturelle à part entière »¹⁵.

De 1988 (avec effet rétroactif depuis 1986) à 2008, l'ASBL LUDO bénéficiait d'une reconnaissance par la Communauté française en tant qu'organisme général d'éducation permanente. Pour comprendre les raisons de cette récente éviction du domaine de l'éducation permanente, il est nécessaire de se pencher sur les différents moments historiques qui ont jalonné ce secteur.

Quatre législations cadrent l'éducation permanente¹⁶.

L'arrêté royal de 1921, régissant « l'éducation populaire », développe les conditions générales d'octroi de

subventions aux œuvres complémentaires de l'école.

L'arrêté royal de 1971 définit, dans son article 2, les organisations d'éducation permanente comme celles qui « ont pour mission exclusive au plan extrascolaire, l'animation, la formation, la diffusion culturelle au bénéfice des adultes dans tous les domaines : politiques, philosophiques, sociaux, moraux, civiques, artistiques, scientifiques »¹⁷.

Cet arrêté veut couvrir « l'ensemble du secteur socioculturel au sens large, c'est-à-dire celui qui va de l'occupation des besoins actifs ou récréatifs, en passant par les louables efforts de la démocratisation de la culture (diffusion, vulgarisation scientifique, ...) jusqu'aux secteurs de l'action militante sociopolitique et de l'expérimentation sociale »¹⁸.

Le décret de 1976 définit la notion d'éducation permanente en insistant sur l'aspect critique et actif, tout en ne perdant pas de vue ses buts culturels.

« Article 2 : Est considérée comme organisation volontaire d'éducation permanente des adultes au sens du présent décret, celle qui, créée, animée et gérée par des personnes privées, a pour objectif d'assurer et de développer, principalement chez les adultes :

une prise de conscience et une connaissance critique des réalités de la société ;

des capacités d'analyse, de choix, d'action et d'évaluation ;

des attitudes de responsabilité et de participation active à la vie sociale, économique, culturelle et politique. »¹⁹

D'après Arcq²⁰, ce décret vise une professionnalisation de l'action

¹⁵ LUDO-Association des ludothèques et ludothécaires en Communauté française, [URL] <http://www.ludotheques.be/ludo.php> (page consultée le 26/09/ 2008).

¹⁶ Arcq E., *L'éducation permanente en Communauté française*, Dossiers du CRISP, n°43, Bruxelles, 1996.

¹⁷ Nasset J.-P., 1979, p. 118, cité dans Arcq E., *op cit.*, 1996.

¹⁸ Arcq E., *op cit.*, 1996.

¹⁹ Gilkinet G., *Aperçu subjectif du secteur de l'éducation permanente et de son organisation*, Analyse 1, Etiopia, janvier 2005.

²⁰ Arcq E., *op cit.*, 1996.

d'éducation permanente et promet de bons soutiens financiers.

Toutefois, il n'abolit pas complètement les précédents cadres légaux, en vue de protéger certains organismes qui ne répondent pas aux nouveaux critères de définition. C'est le cas des organismes spécialisés dans les loisirs actifs.

Ce contexte favorise l'émergence de nombreuses initiatives dans le courant des années 1970. C'est à la même époque que l'on voit fleurir les ludothèques sur le territoire belge.

Depuis les années 1990, le secteur culturel, et par conséquent l'éducation permanente, est soumis à des restrictions budgétaires drastiques qui l'obligent à revoir sa politique de subventionnement.

De 1998 à 2003, des négociations sont entamées pour finalement déboucher sur une réforme du décret de 1976. Dans l'ensemble, le décret de 2003 garantit la sauvegarde des principes de base du précédent décret tout en assurant un financement « durable »²¹, c'est-à-dire réévalué tous les cinq ans en fonction du volume et du type d'activités réalisés au sein des associations.

Ce principe s'appelle la subsidiarité par « contrat-programme ». Si les « principes » sont sauvegardés, il n'en est pas de même au niveau des exigences. Le volume des activités de l'ASBL LUDO n'est pas jugé suffisamment important. En outre, les défenseurs du décret justifient le nouveau concept d'éducation permanente en tant qu'outil de « réflexion citoyenne » par rapport à la société, et de fait marginalisent l'activité ludique, la percevant uniquement comme « loisirs actifs »²².

²¹ Gilkinet G., *op cit.*, 2005.

²² Propos recueillis lors d'une réunion dirigée par Geneviève Nicaise, collaboratrice de Fadila Laanan au Ministère de la Culture, de la Jeunesse et de l'Audiovisuel de la Communauté française de Belgique, le 5 mars 2009.

Dans ces conditions, ne pouvant plus garantir son action, l'ASBL LUDO signe, en 2009, une convention de subventionnement d'un montant de 10 000 euros avec le Ministère de la Culture, de la Jeunesse et de l'Audiovisuel, visant à « sauver les meubles ».

L'espoir sur le long terme est d'obtenir une reconnaissance en tant qu'acteur culturel à part entière. Cette convention lui permet surtout de réhabiliter plusieurs de ses outils de communication (principalement son journal de liaison et son site Internet).

Agglomération bruxelloise

A Bruxelles, outre les ludothèques nées d'initiative privée, c'est la mise en place de malles itinérantes qui a véritablement initié la création de ludothèques.

A l'époque, Baele nous explique que la Commission française de la Culture mettait du matériel ludique à disposition des communes bruxelloises pour une période de quinze semaines, période à l'issue de laquelle, si l'activité avait bien fonctionné, ces communes s'engageaient à mettre en place leur propre ludothèque.

De 1975 à 1982, cette action permit la création de onze ludothèques permanentes²³.

Les instances politiques bruxelloises ont donc joué, d'emblée, un rôle essentiel dans la mise en œuvre et la continuité du mouvement, au point de consacrer, en 2003, un règlement régissant la reconnaissance et les subsides accordés aux ludothèques bruxelloises.

²³ Baele C., *op cit.*, 2004, pp. 31-33.

Actuellement, l'agglomération bruxelloise compte vingt-huit ludothèques, dont cinq ludothèques adaptées, c'est-à-dire spécialisées pour les publics présentant un handicap.

Afin de permettre l'application et la longévité de ce règlement, la Cocof possède en son sein un secteur « Ludothèques », administré par trois équivalents temps plein. Son activité se concentre essentiellement sur quatre axes : l'aide aux ludothèques bruxelloises ; la sensibilisation du grand public ; la diffusion d'informations et de publications ; et les relations internationales.

Dans cette optique, le secteur bénéficie de sa propre ludothèque, qualifiée de « ludothèque-pilote » par les ludothécaires qui y travaillent et conçue comme un modèle d'organisation et de fonctionnement en la matière.

Quant au règlement adopté par l'Assemblée de la Cocof, son but premier est de reconnaître et de subsidier les ludothèques bruxelloises.

Pour ce faire, les ludothèques doivent répondre à un certain nombre de critères de pondération donnant accès et fixant l'importance du subside annuel octroyé.

Conçus pour aider concrètement au développement des ludothèques, ces subsides sont destinés à participer aux frais de fonctionnement des ludothèques bruxelloises, à la réalisation de leurs activités et à la formation des ludothécaires.

Ainsi, ils sont répartis entre toutes les ludothèques bruxelloises à la proportionnelle : moins une ludothèque présente de « facilités », plus le montant octroyé est important.

Le but est que chaque ludothèque puisse se développer avec des atouts équivalents. Il est important d'insister encore une fois sur le fait que ce règlement, à portée régionale, est le seul document officiel qui régit l'activité « ludothèque » en Belgique.

Histoire des jongleurs de mots (2)

Michel Van Langendonck

Maître-assistant à la HE de Bruxelles – Defré

Professeur invité à la HE Paul-Henri Spaak

5. L'empreinte culturelle de l'humour et des jeux de mots

Bien que l'humour soit fort heureusement universel, chaque culture a le sien (Timbal-Duclaux, 2008), y compris au niveau des jeux impliquant le langage.

Ces spécialités ne sont pas dues au hasard... au contraire, « la spécificité nationale de l'outil langagier peut conditionner certaines formes d'humour, qui sont de ce fait intraduisibles » (Bergson, 1900 ; Ruggero, 2007)¹. Passons en revue quelques exemples, qu'il faut relativiser, sous peine de flirter avec la caricature...

Parmi les langues indo-européennes, les langues slaves (russe, polonais, bulgare, serbo-croate,...) joueraient sur une très grande tessiture auditive, liée tant à leur structure qu'à la prononciation et aux accents toniques ; au contraire des langues romanes (français, espagnol, italien, portugais, roumain,...), couvrant des amplitudes sonores moins variées, tout particulièrement le français, forme la plus altérée par rapport au latin originel (Walter, 1988).

Cet avantage leur met le pied à l'étrier pour l'apprentissage des langues étrangères là où nous baissons souvent trop vite pavillon : « Les Français croient qu'ils parlent bien le français parce qu'ils ne parlent aucune langue étrangère » confirme Tristan Bernard (in Gest, 2010). L'humour slave joue sur la musicalité de la langue pour exprimer avec un certain lyrisme mélancolique désabusé, une impuissance lucide teintée de malice qui se moque du pouvoir comme de soi (Timbal-Duclaux, 2007).

¹ Voir l'article introductif au n°17 pour d'autres exemples.

Avec 80.000 mots usuels (près de 500.000 pour le champ lexical total), la langue anglaise est nourrie tant par des racines germaniques que franco-normandes, créant une langue très nuancée², qui paraît de loin la plus riche en vocabulaire courant spécifique³.

Très largement au-delà de l'usage moyen qui en est fait au niveau international.

En conséquence elle s'avère peu polysémique (tout au moins au niveau des substantifs et adjectifs), donc relativement impropre aux homonymes parfaits et autres calembours, même si de grands auteurs, tel Shakespeare, s'y adonnent.

Assez imperméable aux jeux de mots oraux, l'humour anglais s'oriente plutôt vers l'absurde et le comique visuel de situations, plus universels car peu basés sur le langage.

L'efficacité de l'humour anglais est basée sur une triade magique : le *self-control*, flegme britannique et son côté pince-sans-rire ; l'*understatement* ou litote minimisante (« elle est complètement folle » devient « elle est légèrement dérangée »)⁴ ; enfin et surtout l'irrésistible *Nonsense*, l'absurde proprement dit. De Swift aux Monty Pythons en passant par Lewis Carroll, il fait merveille (Benayoun, 1977).

² Par exemple, *sheep* (mot germanique) est le mouton sur sa prairie (germanique). il devient *mutton* (français) une fois dans l'assiette. De même pour *cow* et *beef* (Flutsch, Groos et Déléze, 2009), *deer* et *venison*.

³ On peut encore voir les dizaines de mots décrivant les groupes d'animaux semblables (n.d.l.r.)

⁴ Dans le « Père Noël est une ordure », les répliques « Elle n'est pas moche, elle a un « physique difficile » ou « c'est cela oui... mais c'est une serpillière... ; ah non, il y a deux trous pour les bras » du flegmatique Thierry Lhermite copient ces ressorts humoristiques avec succès.

L'humour américain repose également sur l'absurde, mais cette fois au contraire dans l'exagération, le spectacle du « trop » (c'est « too much »), tant dans les gestes que dans les mots. Avec beaucoup de chance, l'hyperbole confine au burlesque de haut vol. C'est souvent le cas chez les Marx Brothers : Groucho le verbeux et Harpo le muet, notamment, sont de sacrés éléphants dans un magasin de porcelaine⁵.

Sans vraiment jouer sur les mots, le versant langagier du non-sens américain gagne encore en intensité lorsque s'y mêle l'autodérision très poussée de l'humour juif, comme l'illustrent les perles de Woody Allen : « un exemple de contraception verbale ? J'ai demandé à une femme de coucher avec moi et elle m'a dit non. » ; « A force d'écouter Wagner, j'ai envie d'envahir la Pologne » ou « Je n'ai pas peur de mourir mais je préfère ne pas être là quand cela arrivera » (Bailly, 2006). L'art de l'aphorisme humoristique, que Grégoire Lacroix (2000) appelle « euphorisme », est cependant universel.

Passés experts en néologie, l'allemand et bien plus encore son cousin le néerlandais, compensent quant à eux la moindre variété de leur vocabulaire. Ils adoptent régulièrement des mots d'autres langues et, plus encore, créent des mots composés à base de mots existants.

⁵ Poursuivie par Harpo, la jeune Norma Jean Baker se réfugie chez Groucho en s'écriant : « Un homme me suit ! », seule réplique de Marilyn dans *Love Happy*, l'un de ses tout premiers films, tourné en 1949 avec les Marx Brothers)

- « Un seul ? » lui répond Groucho, goguenard, en haussant les sourcils.

D'autres répliques « Les hommes sont des femmes comme les autres », « Je vous céderais bien ma place, mais elle déjà occupée », « J'ai passé une excellente soirée, mais ce n'était pas celle-ci » (cité dans Gest, 2010) sont à l'avenant.

« Je suis marxiste, tendance Groucho » affirmait malicieusement l'académicien Roger Caillois (auteur de « Des jeux et des hommes », 1958).

Parfois le résultat est cocasse ou interminable comme le célèbre mot : « hottentotententententoonstellingen » : qui signifierait en néerlandais « des expositions de tentes d'hottentots »⁶.

Ces néologismes « agglutinés » sont l'équivalent germanique des mots-valises. Les Flamands en sont friands et l'ancien premier ministre belge Marc Eyskens en est l'un des spécialistes actuels.

Outre leur plasticité et leur perméabilité, les verbes irréguliers et les déclinaisons allemandes complexifient et enrichissent également ces langues.

Enfin, à partir des années 1980, les « grammairiens buissonniers » Jean-Loup Chiflet (1985) et Jean-Pierre Vandenberghe (1987), ainsi qu'une importante génération d'humoristes d'origine arabe ou juive d'Afrique du Nord sur lesquels nous reviendrons, jouent notamment sur les incompréhensions culturelles et les calques (traductions littérales d'expressions idiomatiques). Ils créent ainsi des formes d'humour « ethnique » ou langagier « interculturel », loin de leurs ressorts classiques (Mongin, 2006).

6. Les jeux de mots français, un trait culturel longtemps mal assumé

Plus évolué (ou altéré) que l'italien, et plus encore que le sarde, restés les plus proches du latin originel (Walter, 1988), la langue française se prête particulièrement bien aux calembours en tous genres par la profusion de ses homonymes, paronymes et homophones. « Homonyme » signifiait d'ailleurs au 16^e siècle « jeu de mots » (Petit Larousse des jeux, 2005).

⁶ Mais ce mot a sans doute été créé dans un but ludique, jouant sur la diversité de prononciation et d'accentuation de certaines syllabes néerlandaises (n.d.l.r.).

Comme les bochimans du Kalahari, ce peuple vivant en Afrique du Sud et en Namibie possède de nombreux phonèmes implatifs (caractérisés par un claquement de la langue). Au 18^e siècle, les premiers colonisateurs hollandais les nommèrent *Hottentoten*, soit « les bégayeurs » (Gagnière, 1997). Leur nom officiel est *Nama*.

En effet, le français compense son champ lexical restreint (35.000 mots), deux fois moins large que l'anglais, et ses phonèmes moins nombreux par rapport aux autres langues romanes et surtout aux langues slaves, par une polysémie nettement plus prononcée.

Chaque mot prend petit à petit des usages et des significations supplémentaires différentes constituant, avec le temps, comme nous l'avons vu, une véritable lasagne sémantique. Et il en est de même pour les verbes, dont le sens change fréquemment en fonction de l'objet (Par ex : *prêter* de l'argent ou une intention) (Gilder, 2009).

La linguiste Druetta Ruggero (2007) donne cinq explications plus précises au foisonnement particulier des jeux de mots en français.

1° La palette de sons est moins grande que dans d'autres langues⁷. Un même son peut donc souvent s'orthographier de différentes manières, ce qui explique les nombreux paronymes et homophones de la langue française. Au contraire, les charades italiennes, bien que très prisées, sont toujours basées sur des homonymes parfaits, non sur les paronymes et homophones (Serra, 2000 citée dans Ruggero, 2007). Ce même fait explique la difficulté des dictées françaises.

2° De nombreux homophones sont souvent réunis à l'usage des élèves dans un but pédagogique (cent, sans, s'en, je sens, c'en, sang ; ver, vers, vert, vair, verre,...). La conscience de ces classes de mots ambiguë prédestine d'autant plus aux calembours.

3° Les unités accentuelles : la prononciation (ou la prosodie) de la phrase n'utilise pas d'accent de mot (comme en anglais ou plus encore dans les langues slaves), mais regroupe des mots en unités accentuées.

⁷ Il s'agit là des sons consonantiques, les 16 voyelles du français (a antérieur et postérieur, e fermé et ouvert, i, eu, oeu, u, o fermé et ouvert, ou, e muet, et les 5 nasales – 4 à Paris) représentant un inventaire substantiel (n.d.l.r.).

Par exemple, « il est ouvert » ou « il est tout vert », « un vieil armagnac » ou « un vieillard maniaque ».

Cette ambiguïté au moment du décodage facilite elle aussi de nouveaux calembours. C'est également l'un des ressorts principaux des vers holorimes (cf. supra).

4° L'utilisation fréquente de consonnes de liaison peut permettre d'autres calembours encore... C'est par exemple le cas du « z » de liaison prononcé dans « Ah ! thésaurisons ! – Vers tes horizons / Alaska, filons » (Allais)

Cette tendance du français peut inciter à « faire des cuirs », sortes de pataquès, liaisons superflues voire vicieuses qui écorchent l'oreille... « en voilà-t'-assez »... « j'en reprendrais bien-z'-un peu plus », qui s'approchent du calembour ou du lapsus : « voilà nos deux z'héros ». (Gagnière, 1997).

5° Enfin, les conventions récentes d'écriture comme la neutralisation des voyelles centrales, voire l'orthographe des SMS (textos) et blogs rendent encore plus souple les prononciations : 2m1 (demain) j1vite (j'invite) chuis 2 paris etc.

S'amuser à composer des phrases basées que sur des lettres (et au besoin des chiffres) prononcées en enfilade est un jeu d'enfant aussi prisé qu'ancestral : GPTAQCBC . BBACC2TT etc.

On en trouve trace dès la fin du Moyen-âge, à l'époque des rébus alphanumériques.

Alphonse Allais (1854-1905) y consacra un petit ouvrage : ODSFMR, et Louise de Vilmorin (1902-1969) en était adepte (Gilder, 2009)⁸.

Notons également que les sigles devenus acronymes (RATP, PTT, RER, SMIC, SNCF, CM1, CRS, ENA, CNRS, CAF, SDF...) sont une véritable institution en France depuis belles lurettes qui inspire ponctuellement les calembourdières... « Putain qu'il est blême, mon HLM ! Et la môme du huitième, le hasch, elle aime ! » (Renaud, *Dans mon HLM*, album *Marche à l'ombre*, 1980). Mais là encore, avec ses

⁸ Mentionnons aussi un récent pastiche de la chanson LN, de Julien Clerc, qui contient des bijoux tels que « ʌGACVQ » (L cédille ...)

tétragrammes sacrés I.N.R.I. et YHWH, c'est la Bible qui a commencé....

Par ailleurs, certains sigles venus de langues étrangères rentrent également officiellement dans la langue... LASER, SIDA, ADN, OGM,...

Les nombreux homonymes et paronymes de la langue française qui font le bonheur de nos calembourriers, ainsi que nos emprunts croissants notamment à l'anglais (les mots *franglais*)⁹ dénotent à la fois une moindre richesse lexicale initiale, une plus faible plasticité et un appauvrissement du langage quotidien.

Constatant également le déclin général de la rhétorique, amer, Claude Gagnière (1997) conclut : « notre pauvre langue française malmenée, dédaignée, méprisée, subit les assauts permanents d'un vocabulaire international, l'agression d'onomatopées venues de la bande dessinée, l'invasion de mots passe-partout : super, hyper, extra, génial, galère (« Les mots qui font fortune appauvrissent la langue » ironisait déjà Sacha Guitry (Bailly, 2006) et tend à se réduire, pour une partie de plus en plus grande de la population, à un vocabulaire de base de mille mots servant à exprimer de vagues besoins ou des sentiments primaires ».

Les temps de la conjugaison et différentes formes verbales, ainsi que toute la grammaire française, s'avèrent riches et complexes à souhait, mais l'usage courant des temps passés (imparfait du subjonctif etc) semble désormais appartenir... au passé.

Si pas unanimement rejetés, les jeux de mots - le calembour particulièrement - semblent en tout cas mal assumés dans la littérature française... Montaigne (1533-1592) jugera l'œuvre de Rabelais et son cortège de jeux de mots « simplement plaisante », ce qui ne l'a pas empêché d'agrémenter ses propres essais de plus d'une centaine de

calembours en tous genres (Tronquard ; Stapfer, 1976).

Molière (1622-1673) dédaigne les calembours dont il parseme son œuvre qu'il a « ramassés parmi les boues des Halles et de la place Maubert » (Gagnière, 1997).

Les épigrammes de Voltaire (1694-1778) regorgent de mots d'esprit ironiques, mais les jeux de mots sont néanmoins pour lui « l'esprit de ceux qui n'en ont pas » (Varenne, 1990).

Si Hugo (1802-1885) définit le calembour comme « la fiente de l'esprit qui vole », ce « misérable » s'empresse d'ajouter : « loin de moi l'insulte du calembour ! Je l'honore dans la proportion de ses mérites ». Fort heureusement... car sans doute plus que toute autre, l'œuvre de Hugo en est truffée !¹⁰

L'abbé Jacques Delille (1738-1813) lui règle son compte en vers...
« Le Calembour, enfant gâté / Du mauvais goût et de l'oisiveté / Qui va guettant, dans ses discours baroques / De nos jargons nouveaux les termes équivoques, / Et, se jouant des phrases et des mots, / D'un terme obscur fait tout l'esprit des sots. » (cité dans Gagnière, 1997)

D'autres critiquent ouvertement les rares héros, hérauts des jeux de mots, méconnus mais trop connus à leur goût : « le Marquis de Bièvre se fit l'habitude des jeux de mots qu'on appelle aujourd'hui calembours, qu'on désignait du temps de Molière sous le nom de turlupinades et il poussa cette manie aussi loin qu'elle peut aller, puisqu'il fit imprimer une brochure toute remplie de ces mauvaises plaisanteries qu'on se contente ordinairement de dire. Sa réputation à cet égard est devenue populaire, ce dont il est difficile de le féliciter. » (Petitot, 1817, cité dans Ruggero, 2007)

⁹ L'écrivain et universitaire René Etiemble est l'inventeur du mot. Il publia en 1964 un ouvrage intitulé « Parlez-vous *franglais* ? » pour protester contre l'envahissement progressif du français par les termes anglo-saxons.

¹⁰ Druetta Ruggero (2007) souligne que « la fiente de l'esprit qui vole » est par ailleurs une fort jolie contrepèterie qui pourrait passer pour un second degré délibéré, assez crédible, très révélateur et bien digne du maître.

Même si Bergson, dans le chapitre consacré au « comique des mots » de son essai séminal sur le rire (1900), règle encore son compte au calembour, « le moins estimable des jeux de mots », on assiste depuis la fin du 19^e siècle à un basculement.

Avec les incohérents, surréalistes, pataphysiciens, hussards, oulipiens,... et une kyrielle d'humoristes langagiers, les calembours en français apparaissent aujourd'hui décomplexés.

Cependant, comment expliquer ces longs siècles de rejet ?

La langue française, idiome roman de Paris, fut un instrument de la centralisation capétienne, encore renforcée sous Louis XIV. Les langues régionales maltraitées, les accents et différentes prononciations régionales du français niées, la langue française incarne autant le centralisme parisien qu'un chauvinisme exacerbé.

Pourtant, « un mot sur cinq du français parlé diffère objectivement selon les régions de France où on le pratique... On ne peut pas dire LE français, mais les français... » conclut aujourd'hui encore Henriette Walter (2005).

Le français deviendra ensuite la première langue intellectuelle, aristocratique et scientifique internationale jusqu'au milieu du siècle dernier. « Le roi de France est le plus puissant prince d'Europe. Il n'a point de mines d'or comme le roi d'Espagne, son voisin ; mais il a plus de richesses que lui, parce qu'il tire de la vanité de ses sujets plus inépuisable que les mines. » écrivait déjà avec humour Montesquieu dans les *Lettres persanes* (1721). Le mythe de l'unicité de la langue française et plus encore de sa rigueur et de sa clarté nourrira ensuite le mythe républicain de l'universalité des valeurs françaises. Il y a lieu d'en être fier et pas question donc de s'en moquer.

Et jouer avec les ambiguïtés de la langue française c'est précisément mettre en évidence ses faiblesses (Ruggero, 2007).

7. Les jeux de mots, l'essence de l'humour français

Contrairement à la plupart des cultures humoristiques, y compris l'humour de la « surréaliste belgitude » sur lequel nous reviendrons une fois arrivés au 20^e siècle ou « arrivés au 20^e siècle hein une fois. Non peut être !? »¹¹, la plupart du temps, l'humour français (parisien pour être plus exact) n'est pas basé sur l'autodérision.

« Notre comique se nourrit de satire, de grivoiserie et... de jeux de langage », écrit lucidement Louis Timbal-Duclaux (2008) en précisant « et la satire est agressive contre un adversaire qu'on tourne en ridicule »¹².

Marcel Pagnol (cité dans Timbal-Duclaux, 2008) définit deux types de rire associables : le rire sain, qui exprime l'euphorie du rieur qui se sent supérieur aux autres et aux événements, et le rire négatif, cruel, blessant, tout entier centré sur l'infériorité de l'autre.

Le rire « français », au mieux, cumulerait les deux sous forme d'un « grand rire » façon Rabelais. Il s'agit en fait de différentes formes d'ironie ou de dérision (rire d'exclusion ou de négation) mais pas d'autodérision.

Dans un article récent, *Rire des autres en bloc, le cas des blagues belges*, Claude Javeau établit cette distinction exclusion-négation. « Les Belges sont simplement les cibles d'une stigmatisation ludique, dans la mesure où ils sont considérés comme une -mauvaise- copie des Français »¹³. Dans ce cas, selon l'auteur, il n'y a pas négation et l'exclusion se mue même en inclusion afin d'éviter l'autodérision (Revue des sciences sociales, 2011).

¹¹ Phrase d'ailleurs identifiable comme typiquement française, le Belge plaçant forcément « une fois » immédiatement après le verbe, comme le Français « un peu ».

¹² La Rédaction ose croire que c'est par jeu que l'auteur n'a pas dit « que l'on ».

¹³ L'humour de stigmatisation n'est pas réservé à ce cas : Anglais à l'égard des Irlandais, Allemands des Polonais ..., mais il atteint rarement ce niveau de consensus.

L'humour est plus intellectuel, il exige de la distance par rapport à soi-même, car il s'agit de rire de soi, ou en tout cas de s'inclure dans l'objet de sa moquerie !

Les jeux de mots permettent notamment d'enrober les moqueries et les grivoiseries typiquement gauloises pour apparaître moins crues.

Intraduisibles et incompréhensibles aux allochtones, ces petits défis nécessitent et renforcent aussi une connivence, une identité culturelle et provoquent parfois un rire d'exclusion, à l'instar des « calembours mouillés d'acide » dénoncés par Aznavour dans sa chanson *Comme ils disent*.

Pleinement assumés ludiquement pour eux-mêmes, lorsqu'ils ne sont pas porteurs de message ironique, seuls les jeux de mots sauvent pourtant l'humour français Et peut-être le rire interethnique des humoristes juifs et arabes d'Afrique du Nord, lorsqu'il parvient à éviter les dérives (Dieudonné) de la satire et du « comique sexuel », écrit Mongin dans « De quoi rions-nous ? » (2010)

Faire un jeu de mots, c'est alors aimer sa langue jusqu'à la tordre et la mordre. Mais oser se moquer de soi-même à travers les ambiguïtés et faiblesses de sa propre langue, ce n'est pas l'abîmer c'est la grandir et grandir à travers elle.

Comme nous le rappelle Freud par son « analyse du mot d'esprit », dans le rire, on est toujours trois. : celui qui fait rire, celui qui rit et celui ou ce dont on rit (cité dans Fize, 2009). Idéalement, dans l'humour langagier, les trois ne font qu'un.

Lorsqu'il n'est pas seul, en fonction de la qualité de son public, l'humoriste vivra un grand moment de solitude ou d'autodérision partagée. Le français où qu'on le parle ou qu'on l'écrive favorise les jeux de mots. Profitons-en !

Conclusions

L'apparition des jeux de mots est liée au processus d'humanisation et à l'apparition du langage au paléolithique, et aux interrogations et énigmes de la nature.

Durant l'Antiquité, les cultures égyptienne, hébraïque, grecque et latine les favorisent déjà, notamment via la poésie dès la haute antiquité, puis via la rhétorique dès la Grèce antique. Le christianisme les utilise mais les assume mal.

Le jeu de mots joue sur les sons et/ou sur les sens des mots du langage. Au sens strict, il a pour objectif premier d'amuser ou de faire rire (par humour ou par ironie langagière). Le jeu de mots est un jeu d'esprit, il constitue un défi intellectuel plus ou moins grand lié à la maîtrise suffisante de la langue véhiculaire. A des degrés divers, amusement, estime de soi et connivence en sont les récompenses pour le « jongleur de mots » et son public.

Les jeux d'énigmes ont une proximité naturelle avec les jeux de mots. En effet, outre le défi occasionné, de nombreux jeux d'énigmes nécessitent de jouer avec les mots, voire de faire ou de comprendre un jeu de mot pour être résolu ; le défi est alors double.

La rhétorique (l'art du langage), et plus encore la poésie nécessitent de jouer avec les mots dans un but esthétique et/ou de séduction (convaincre).

La versification poétique (rimes homonymes,...) et certaines figures de style rhétoriques (allitération, antanaclase, paronomase,...) occasionnent des jeux de mots identiques à ceux de l'humour (ou de l'ironie) langagier.

Ne pas prendre l'humour ou les jeux au sérieux peut sembler logique. Et, de même, tenter de les comprendre, badin ou sans importance. Ou, comme le suggère Desproges, n'y a-t-il quelque sacrilège à s'y intéresser au risque de les priver de leur part de mystère, de restreindre leur liberté ou leur gratuité ?

Serait-ce de toute manière en pure perte, leur vérité se dérochant à mesure qu'on essaie de la saisir !? Le jeu et l'humour s'affirment en tout cas objets de recherche à part entière depuis moins d'un siècle. A fortiori, les jeux de mots et leur humour langagier n'y font pas exception.

S'ils se laissent aller fréquemment au plaisir des jeux de mots, la plupart des grands auteurs de la littérature française affectent en tout cas de ne pas les assumer parfaitement. Les jeux de mots sont de fait « un maux, des mots », or il est sacrilège de se moquer des imperfections de sa propre langue (Ruggero, 2007). L'humour langagier doit un peu à l'impertinence (humour de résistance) et beaucoup à l'autodérision.

Cette expression de liberté fut longtemps condamnée à la marginalité voire la clandestinité. Aux confins des 19^e et 20^e siècles, un renversement à lieu. Est-ce en réaction face au romantisme, au nationalisme, au militarisme ? Ou un effet domino du jeu qui engloutit l'art ? L'humour langagier apparaît décomplexé et les profusions d'homonymes et paronymes de la langue française sont aujourd'hui considérés comme autant de richesses au même titre que sa complexité grammaticale.

L'histoire des jongleurs de mots en langue française nécessiterait l'exploration minutieuse de l'œuvre de milliers d'auteurs, depuis l'époque carolingienne où ce patois roman de Paris s'est différencié du latin jusqu'à aujourd'hui. Tous les poètes et auteurs littéraires connus et méconnus, mais également les rhéteurs, orateurs ou prédicateurs, et plus encore les bouffons et humoristes sont potentiellement concernés. Nous nous contenterons d'un survol.

Les jeux de mots ne sont pas propres au français, mais la structure de la langue, plus que la richesse de son vocabulaire, facilite les calembours.

Les humoristes s'en délectent plus encore que bouffons et poètes. L'ironie et la satire, mais aussi l'humour sont apparus avec la poésie satirique médiévale et le théâtre comique à partir du 13^e siècle, à l'avènement de la bourgeoisie.

Le calembour, et autres jeux de mots, est cet humour qui a le langage du narrateur et de son public pour objet. Avec ses nombreuses ambiguïtés, faiblesses et imperfections, la langue française en est désormais une victime à la fois privilégiée et consentante ; sauvant ainsi les Français et les francophones de la vanité.

Les cahiers de Ludo, par qui et pour qui ?

Les *Cahiers de Ludo* seront distribués avec l'*Artichouette*, revue de l'association LUDO, quatre fois par an.

Les cahiers sont une réalisation conjointe de LUDO (Association des Ludothèques et Ludothécaires de la Communauté Française) et de MATsch (Laboratoire de Mathématiques et Sciences Humaines de l'Université Libre de Bruxelles).

Le but de ces cahiers est la diffusion de textes relatifs à la théorie et à la pratique du jeu de société et du jeu en société : jeux de plateau, jeux de simulation, jeux de rôle, jeux d'enfants,... sous tous les aspects : psychologiques, sociologiques, anthropologiques, économiques, mathématiques, pédagogiques, ... Nous tenons à donner à de jeunes chercheurs et à des étudiants de l'enseignement supérieur la possibilité de participer à cette publication.

Les *Cahiers de Ludo* se composeront de courts articles, scientifiques ou de vulgarisation. D'autre part, nous publierons en *hors-série* des études plus substantielles, non distribuées par la poste, mais disponibles auprès du secrétariat de *Ludo*. La parution de chacune de ces études sera annoncée dans nos pages, avec un descriptif succinct de son contenu. En particulier, nous pourrions publier des mémoires de licence ou de troisième cycle traitant de tout aspect du jeu de société.

Les articles et études seront également disponibles sur le site de *Ludo*.

Comment contribuer aux *Cahiers* ?

Article : envoyer par courriel un article de 8.000 à 12.000 signes (blancs non inclus, soit environ trois fois le contenu du présent texte) à l'adresse suivante : agot@ulb.ac.be (Alain Gottcheiner), ou remettre l'article sur support informatisé (disquette ou CD) à l'un des membres du Comité de lecture (voir ci-dessous). Le texte devra être rédigé sous Word, dans une version 1997 ou plus récente.

Le texte peut être agrémenté de schémas ou images, mais il faut noter que nous ne pouvons assurer leur impression en couleur. La version publiée sur site sera évidemment en couleur. Les contributeurs peuvent remettre deux versions de leur article, une pour publication papier, une pour mise sur site.

Veillez éviter les mises en page sophistiquées, les *cahiers* utilisant une mise en page standard. Les articles plus longs (jusqu'à 24.000 signes) pourront être publiés en deux parties. Les contributeurs sont invités à proposer un point où la coupure puisse légitimement être effectuée.

Chaque article sera examiné par au moins un des membres du Comité de lecture. Les articles pour lesquels un accord aura été donné, soit dans leur version originale, soit après modifications demandées par le(s) relecteur(s), seront publiés dans les 6 mois suivant cet accord. Chaque article publié sera payé 50 Euros à son auteur. Veuillez donc nous communiquer, en même temps que la remise de l'article, un numéro de compte bancaire.

Etude : à communiquer de la même manière. Une étude comportera au moins 60.000 signes (blancs non inclus).

Les études originales seront examinées par au moins deux membres du Comité de lecture.

La publication d'un mémoire ou autre travail marquant la fin d'un cycle d'études nécessite un accord écrit du promoteur du travail (à fournir par le contributeur). Cette publication ne peut avoir lieu moins d'un an après la date de dépôt du travail. Le mémoire sera examiné par au moins un membre du Comité de lecture. Les contributeurs sont invités à remanier leur texte de manière à limiter l'importance des parties dont la présence est spécifique au statut de mémoire de leur texte, telles qu'informations sur la méthodologie, sur les obstacles rencontrés lors de la réalisation du travail, ou comptes-rendus d'interviews. A la demande du contributeur, la version sur site pourra comprendre dans son intégralité cette partie du texte.

Comité de lecture

Coordination du Comité, Sciences Sociales : **Alain Gottcheiner**, Matsch – ULB, assistant en Faculté des Sciences Sociales, Politiques et Economiques.

Economie et Actualité du jeu : **Michel Van Langendonck**, Licencié en Sciences Politiques et en Sciences Economiques, agrégé en Sciences Sociales ULB, Président de LUDO, enseignant.

Histoire : **José Olcina**, Docteur en Philosophie et Lettres, Assistant en Faculté de Philosophie et Lettres, ULB.

Informatique : **Gilles Piret**, Docteur en Sciences Appliquées (Cryptographie), Paris.

Mathématiques : **Serge Lehman**, Docteur en Sciences ULB, enseignant.

Psychologie et Pédagogie :

Sylvie Mugerza - Van Lint, Licenciée en Psychologie et Pédagogie, chercheuse en Psychologie (ULB)

La réalisation technique des *Cahiers* est l'œuvre de **Julien Malbrecq** et **Alain Gottcheiner**.

Sommaire du n° 18 (avril 2012)

ANTHROPOLOGIE

La différenciation sexuelle dans les jeux et jouets des enfants marocains

Jean-Pierre Rossie et Khalija Jariaa 1

LUDOTHÉCONOMIE

Le travail du ludothécaire en Communauté française de Belgique (1)

Ludothèque et ludothécaire, les concepts
Aline Menestres 8

LINGUISTIQUE

Histoire des jongleurs de mots (2)

Michel Van Langendonck 13